ESTACIONES DE APRENDIZAJE

Deed - Attribution-NonCommercial 4.0 International - Creative Commons

You do not have to comply with the license for elements of the material in the public domain or where your use is...

creativecommons.org

ESTACIONES DE APRENDIZAJE 1º DE PRIM

Contenidos: Inglés y Science

- *Grammar: demonstratives (this or that) + present continuous*
- *Vocab: farm animals, animals, actions*

ESTACIÓN 1: JUEGO

Juego del Dobble o Spot It con imágenes del vocabulario trabajado.

ESTACIÓN 2: PRÁCTICA

Tienen un mazo de cartas con acciones y con animales. Deben de descubrir una carta por turnos y hacer mímica representando lo que aparezca en la carta.

ESTACIÓN 3: DOCENTE

En esta estación, se tiene una imagen de un parque en la que hay muchos niños haciendo diferentes actividades. La docente les va señalando el dibujo y los alumnos deben hacer frases describiendo qué está ocurriendo. Después, los alumnos escriben en sus pizarras individuales las frases que han construido previamente de forma oral.

ESTACIÓN 4: REPASO

Tienen imágenes de animales de granja y al lado deben crear frases con la siguiente estructura “This / That is a _____”. En la estación habrá un cartel para recordarles cuándo usar this y that.

ESTACIÓN 5: COOPERATIVO

Tienen un mazo de cartas. La mitad de ellas son frases que describen acciones como “He is playing with a ball” y la otra la imagen que representa la acción. Entre todos deben colocar la imagen con su frase correspondiente.

ESTACIÓN 6: ESTRATEGIA

Hay dos cajas donde deben clasificar imágenes de animales diciendo frases utilizando los demostrativos. El criterio es: viviparous y oviparous. Al lado de las cajas encontramos una “thinking key” que son una especie de pistas sobre los pasos que deben seguir para resolver el orden. Estas preguntas o Thinking Keys son imágenes:

1. Icono de un juevo y un bebé. Por detrás está la pregunta “Does it come from the mother’s womb or an egg?”
2. Icono de una lupa. Por detrás: **Oviparous:** Mira si tiene pico, plumas o escamas. **Viviparous:** Mira si tiene pelo o bigotes.
3. Icono de una flecha. Por detrás: usa tu dedo para decidir si está cerca (this) o lejos (that).

Cuando terminen de clasificar, deben repasar entre todos si han seguido los pasos para clasificarlos.

ESTACIONES DE APRENDIAZAJE

Tener en cuenta que hay:

- Alumno con Trastorno del Espectro Autista que sigue el nivel de clase.

- Alumno con Trastorno del Espectro Autista con nivel 1o Primaria.

- Alumna con Trastorno Específico del Lenguaje.

Con las actividades se busca un mismo tema y una dinámica común, pero con diferente complejidad según el tipo de alumnado, favoreciendo la inclusión y el trabajo cooperativo.

🌟 Organización general

- **4 estaciones** (15–20 min cada una)
- **Grupos heterogéneos** (mezclar niveles)
- **Apoyos visuales en todas las estaciones**
- **Normas claras y rutina predecible** (muy importante para TEA)

□ ESTACIÓN 1: CON EL DOCENTE

✏️ "Construimos oraciones con sentido"

Contenidos:

- La oración (qué es)
- Tipos de oraciones (enunciativa, interrogativa, exclamativa)

Actividad:

- Tarjetas con palabras (sujeto + verbo + complemento)
- El alumnado forma oraciones
- Luego decide qué tipo es
- Se dramatiza (entonación → clave para TEL)

Adaptaciones:

- ✅ TEA (nivel aula): anticipar estructura y turnos
- ✅ TEA (nivel 1º): usar pictogramas + frases de 2-3 palabras
- ✅ TEL: modelado oral + repetición guiada
- ✅ Dislexia: tarjetas con letra clara (tipo OpenDyslexic o mayúsculas)

Extra:
Puedes usar códigos de color:

- Sujeto → azul
- Verbo → rojo
- Complemento → verde

🟤 **ESTACIÓN 2: AUTÓNOMA**

✂️ **“El puzzle del punto y coma”**

Contenidos:

- Uso del punto y coma (enumeraciones, separación de ideas relacionadas)

Actividad:

- Frases cortadas en partes
- Deben unirlas correctamente colocando:
  - coma
  - punto y coma
- Tarjeta autocorrectiva detrás

Ejemplo:
👉 “En mi mochila llevo libros; cuadernos; lápices.”

Adaptaciones:

- ✅ TEA: instrucciones visuales paso a paso
- ✅ TEA (nivel bajo): solo elegir entre punto o coma (simplificación)
- ✅ TEL: ejemplos orales grabados o apoyo visual
- ✅ Dislexia:
  - frases cortas
  - evitar sobrecarga visual
  - usar iconos

▯ **ESTACIÓN 3: AUTÓNOMA**

🎭 **“Detectives de figuras literarias”**

Contenidos:

- Comparación
- Personificación

Actividad:

- Tarjetas con frases

- Clasificarlas en:
    - ▯ Comparación (usa “como”)
    - 🟤 Personificación (objetos con acciones humanas)

Ejemplos:

- “Corre como el viento” → comparación
- “El sol sonríe” → personificación

Gamificación:

- Tablero tipo “clasifica y gana puntos”

Adaptaciones:

- ✅ TEA: categorías muy claras con pictos
- ✅ TEA (nivel 1º): solo emparejar dibujo + frase
- ✅ TEL: lectura acompañada con audio
- ✅ Dislexia:
    - frases cortas
    - palabras clave destacadas

▯ ESTACIÓN 4: AUTÓNOMA

✍ **“Crea y dibuja”**

Contenidos:

- Aplicación creativa:
    - oración
    - tipo de oración
    - comparación o personificación

Actividad:

- Escribir:
  1 oración
    - indicar tipo
    - añadir una comparación o personificación
- Luego dibujarla

Ejemplo esperado:
👉 “El perro corre como un rayo.” (enunciativa + comparación)

Adaptaciones:

- ✅ TEA: plantilla estructurada
- ✅ TEA (nivel bajo):
  - elegir entre opciones
  - completar frase
- ✅ TEL:
  - banco de palabras
- ✅ Dislexia:
  - opción de dictado o uso de pictos

▯ APOYOS GENERALES (CLAVE EN TU AULA)

▯ Para TEA

- Rutina visible (horario de estaciones)
- Tiempo con temporizador visual
- Instrucciones muy claras (1–2 pasos)

🗣 Para TEL

- Modelado oral constante
- Apoyos visuales + repetición
- Evitar sobrecarga verbal

📖 Para dislexia

- Tipografía clara
- Poco texto por tarea
- Apoyo visual SIEMPRE
- Evitar copiar mucho

⏱ CIERRE FINAL (5-10 min)

- Puesta en común rápida:
  - una frase por grupo
- Refuerzo positivo
- Corrección colectiva sencilla

ESTACIONES UNIDAD DE LA EDAD MEDIA (SOCIALES); 5º PRIMARIA

- **1; EXPLORADORES MEDIEVALES** (estación cooperativa**)**

  Material; IPADS,ficha de investigación

  Objetivo; Investigar cómo era la vida en la Edad media usando recursos digitales

  Actividad; En parejas deben investigar; cómo eran los castillos, convivencia entre cristianos y musulmanes, inventos y avances de Al-Andalus.

  Completan ficha con estos datos:

  Nombre del equipo: _____

  Cómo eran los castillos; _____

  Ciudad importante de la edad media: _____

  Algo que nos sorprendió:_____

  Avances científicos: _____

- **2; DETECTIVES MEDIEVALES** (estación de repaso)

  Material; Sobres con pistas, tarjetas con imágenes y palabras

  Objetivo; Repasar lo aprendido sobre edificios medievales

  Actividad; El grupo va abriendo sobres con la descripción de un edificio (su utilidad). Tras leerlas, la emparejan con la tarjeta que contenga su nombre e imagen. Algunas de las pistas son falsas y tendrán que descartarlas.

  Completan ficha con estos datos:

  ¿Qué edificio te ha parecido más interesante?: _____

  ¿Para qué servía? _____

  ¿Quién lo utilizaba?_____

  ¿Qué pistas falsas has encontrado?_____

- **3; JUICIO MEDIEVAL** (estación de juego)

  Material; tarjetas con personajes

  Objetivo; Conocer los oficios y vida cotidiana

  Actividad: Cada grupo recibe un personaje (rey, noble, campesino, monje, artesana, mercader, judío, musulman, caballero).Cada uno describe cómo vive, qué problemas tiene, qué derechos tiene.. Los demás tendrán que adivinar quién es. Luego debaten estos dos temas; ¿Quién tenía la vida más difícil?, ¿Era justa la sociedad medieval?

- **3; MAPA Y CONQUISTA** (estación docente)

Material; mapas mudos, colores, tarjetas cronológicas

Objetivo; Entender cómo cambiaron los territorios en la península ibérica.

Actividad: Colorear los reinos cristianos y Al-Andalus. Ordenar cronológicamente los siguientes acontecimientos:

- Llegada musulmana
- Caída del imperio romano
- Califato de Córdoba
- Reconquista
- Descubrimiento de América

ESTACIONES DE APRENDIZAJE

Dos sesiones de 45 minutos, cada estación dura 10 minutos. Previo a comenzar, explicamos las diferentes estaciones y hacemos algunos ejemplos.

1. DOCENTE: será la estación, en esta ocasión, de repaso. Reconocer el valor de las monedas, y contar la cantidad de dinero que hay en cada monedero.
2. COOPERATIVO: completar las series numéricas con la cadencia dada, cada miembro del grupo va añadiendo el número que va el serie hasta completarla, se pueden ayudar.
3. ESTRATEGIA: actividad de robótica desenchufada.
4. JUEGO: juego tipo head band con tarjetas conde tengo que decir “Mi pregunta es quien tiene el número con …C y …”, el que lo tiene dice, Yo, la respuesta es … y ahora mi pregunta es…. Así hasta que finalizan.
5. PRÁCTICA: ficha de cálculo mental.

Esta propuesta está diseñada para trabajar de forma circular (rotación por estaciones) durante una sesión de unos 60-90 minutos. Para gestionar la diversidad, utilizaremos **claves visuales, materiales manipulativos y niveles de complejidad graduados** en cada base.

Estructura de Gestión

- **Grupos:** 6 grupos de 4 alumnos (heterogéneos).
- **Rotación:** Cada 10-12 minutos.
- **Adaptación General:** Cada estación incluye una tarjeta de "Instrucciones Visuales" (Pictogramas Arasaac) para los alumnos con TEA y TEL.

---

1. Estación Docente: El Laboratorio de Equivalencias

El docente trabaja directamente con el grupo para asentar conceptos.

- **Actividad:** Uso de la "Escalera de Medidas" manipulativa.
- **Nivel 4º:** Conversiones complejas (ej. pasar de dam a cm usando decimales o ceros).
- **Niveles Adaptados (1º y 2º):** Identificar qué unidad es mayor (¿El metro o el centímetro?). El alumno TEA (nivel 1º) agrupa objetos por familias: "Cosas que miden mucho" vs "Cosas que miden poco".
- **Apoyo TEL:** Uso de frases marco: *"Para pasar de... a... tengo que..."* para fomentar la expresión oral.

---

2. Estación de Repaso: El Bingo de las Medidas

Consolidación de unidades de forma autónoma.

- **Actividad:** Cartones de bingo con diferentes medidas.
- **Dinámica:** Se saca una tarjeta (ej. "Medida de una piscina") y deben marcar la unidad correcta (Litros).
- **Adaptación:** Los alumnos con nivel de 1º y 2º tienen cartones con imágenes reales (una botella, una pesa, una regla) en lugar de solo texto. El alumno TEA de nivel 4º puede ayudar como "cantante" de bolas para trabajar la interacción social.

---

3. Estación Cooperativa: El Inventario del Cole

Trabajo en equipo para resolver un reto común.

- **Actividad:** "El presupuesto de la fiesta". Deben sumar cantidades de líquidos y alimentos.
- **Roles:**
    - **El Medidor:** Usa la cinta métrica o balanza.

    - **El Escriba (Alumna TEL):** Anota los datos en una tabla estructurada con apoyos visuales.
    - **El Facilitador (Alumno TEA 4º):** Controla el tiempo y el orden.
    - **El Ayudante (Niveles 1º/2º):** Coloca los objetos en la balanza o sujeta la cinta métrica.

---

4. Estación de Estrategia: El Desafío de la Estimación

Desarrollo del pensamiento crítico y lógico.

- **Actividad:** "Estimación Real". Se presentan 5 recipientes con agua y 5 objetos de distintos pesos.
- **Reto:** Deben ordenar de mayor a menor peso/capacidad **antes** de medir.
- **Adaptación:** El alumno de nivel 1º utiliza botes de tamaños muy contrastados para que la estimación sea visualmente evidente (éxito asegurado). Se usan tarjetas de "Más que / Menos que".

---

5. Estación de Juego: El Circuito de los Kilómetros

Gamificación para la motivación.

- **Actividad:** Un tablero de juego tipo "Oca" donde las casillas tienen retos físicos.
- **Retos:** "Salta 50 cm", "Bebe 10 cl de agua", "Sujeta una pesa de 1 kg durante 10 segundos".
- **Inclusión:** Para el alumno TEA de nivel 1º, las pruebas son de conteo simple (ej. "Da 5 pasos"). Para la alumna de 2º, las pruebas incluyen sumas sencillas (ej. "Salta 10 cm + 5 cm").

---

6. Estación de Práctica: El Taller de Medición Real

Uso de herramientas de medida.

- **Materiales:** Balanzas de cocina, cintas métricas, probetas y vasos medidores.
- **Tarea:** Completar una ficha técnica de "Objetos Misteriosos".
- **Adaptación Multinivel:**
    - **Nivel 4º:** Medir con precisión de milímetros o gramos.
    - **Nivel 1º/2º:** Medir solo en cm enteros o litros completos. El alumno TEA de nivel 1º usa una regla de colores donde cada número es un color diferente para facilitar la lectura.

ESTACIONES 5 AÑOS: SESIÓN 1

Folio giratorio: en un papel tenemos una casa de descomposición de un número. Cada alumno va completando un piso de la casita.

DOCENTE

COOPERATIVO

Carrera de cohetes: juego de sumas y restas. El cohete está en la Tierra. Tiran el dado y van subiendo y bajando, según sean sumas o restas. Gana quien llegue a la Luna.

JUEGO

Sumas con policubos.

REPASO

Completar las casitas de descomposición con regletas, según los espacios y tamaños de las regletas.

ESTRATEGIA

ESTACIONES 5 AÑOS: SESIÓN 2

Resolución de problemas sencillos. Cuando tengan el resultado, llevar el Beebot a la casilla que tenga el número del resultado.

Juego de mesa: RATUKI

Comecocos: juego de papiroflexia con el comecocos. Eligen color y aparece una oprecación matemáticas. 6 niveles.

DOCENTE **JUEGO** **COOPERATIVO**

Repaso de medida con regla y sumas.

Juego ruleta: el número que sale se coge de manera manipulativa con palos haciendo decenas y centenas.

REPASO **ESTRATEGIA**